

PENERAPAN GAMIFICATION SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN MODEL TERPADU MADANI PALU

Muhammad Aqsa Abdullah, Aminah, Suritnawaty

Universitas Tadulako, SMPN Model Terpadu Madani Palu

E-mail: aqsamuhammad204@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VII SMPN Model Terpadu Madani Palu melalui penerapan inovasi pembelajaran berbasis gamification. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, refleksi guru, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamification dengan elemen poin, tantangan, dan penghargaan mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Pada siklus kedua, nilai rata-rata siswa mencapai kategori baik, dengan suasana kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan gamification melalui penelitian tindakan kelas terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Kata kunci: gamification, inovasi pembelajaran, partisipasi belajar, motivasi belajar, penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aims to improve the learning participation of seventh-grade students at SMPN Model Terpadu Madani Palu through the implementation of gamification-based learning innovation. This research is a classroom action research conducted in two cycles using a descriptive qualitative approach. Each cycle consisted of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through classroom observations, teacher reflections, and analysis of students' learning outcomes. The results showed that the application of gamification elements such as points, challenges, and rewards successfully increased students' engagement and motivation. In the second cycle, the students' average scores reached the good category, accompanied by a more active, interactive, and enjoyable classroom atmosphere. Thus, the implementation of gamification through classroom action research proved effective in enhancing students' participation and learning motivation at the junior high school level.

Keywords: gamification, learning innovation, learning participation, learning motivation, classroom action research

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No 570

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru mengelola proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan hanya dengan metode konvensional, tetapi perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik generasi

digital saat ini (Prensky, 2010). Peserta didik masa kini membutuhkan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan mereka, sehingga guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu pendekatan yang muncul sebagai inovasi dalam pendidikan modern adalah *gamification*. Konsep *gamification* merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan—seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan—ke dalam konteks non-permainan, termasuk pembelajaran (Deterding et al., 2011). Melalui pendekatan ini, aktivitas belajar dikemas secara menarik dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *gamification* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama, guru sering menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa selama proses belajar. Banyak siswa menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Suryani & Rahmawati, 2020). Rendahnya partisipasi ini berdampak pada kemampuan komunikasi, pencapaian nilai akademik, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma belajar siswa dari sekadar kewajiban menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Penerapan *gamification* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas belajar, siswa didorong untuk berkompetisi secara sehat, bekerja sama dalam kelompok, serta berusaha mencapai target tertentu melalui sistem penghargaan (Surendeleg et al., 2014). Selain itu, *gamification* juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi pendekatan yang tepat untuk mengimplementasikan *gamification* karena memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan perbaikan berkelanjutan melalui siklus tindakan. Setiap siklus dalam PTK terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Dengan pendekatan ini, guru dapat secara langsung mengamati dampak penerapan *gamification* terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa, serta menyesuaikan strategi yang digunakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *gamification* sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas VII SMPN Model Terpadu Madani Palu. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif, serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dan unsur permainan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui refleksi kritis terhadap tindakan yang dilakukan di kelas. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK terdiri atas empat tahap, yaitu

perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini dapat diulang hingga diperoleh hasil dan perubahan yang diharapkan dalam peningkatan proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMPN Model Terpadu Madani Palu tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa dalam kelas tersebut sebanyak 30 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam. Kelas ini dipilih karena hasil observasi awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih rendah, terutama dalam hal keaktifan bertanya, menjawab, dan berinteraksi selama kegiatan belajar.

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru Bahasa Inggris menyusun rancangan pembelajaran berbasis gamification. Rencana mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, leaderboard, dan penghargaan (reward), serta penyusunan instrumen observasi partisipasi belajar siswa. Selain itu, peneliti menyiapkan perangkat pendukung seperti kartu tantangan, papan skor, dan media visual yang menarik untuk mendukung suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Guru melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan gamification pada kegiatan pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan mengikuti berbagai aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi pelajaran, seperti kuis berbasis poin, lomba kosakata, dan tantangan berbicara (speaking challenge). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran sekaligus menjaga semangat dan keterlibatan siswa.

Tahap ketiga adalah observasi. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi partisipasi belajar. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab, keterlibatan dalam kelompok, semangat mengikuti kegiatan, serta interaksi dengan teman dan guru. Selain observasi, peneliti juga mencatat refleksi guru dan dokumentasi hasil belajar siswa untuk memperoleh data yang lebih komprehensif tentang perkembangan partisipasi belajar.

Tahap keempat adalah refleksi. Hasil observasi dan refleksi guru dianalisis untuk menilai efektivitas penerapan gamification dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Refleksi ini digunakan sebagai dasar perbaikan strategi pada siklus berikutnya, misalnya dengan memodifikasi jenis permainan, aturan pemberian poin, atau bentuk penghargaan agar lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, proses PTK tidak berhenti pada satu siklus saja, tetapi dilakukan secara berkelanjutan hingga diperoleh peningkatan partisipasi belajar yang signifikan.

Adapun aspek partisipasi belajar yang diamati dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Uno (2016), yaitu: (1) perhatian dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keaktifan dalam menjawab dan bertanya, (3) kerja sama dan interaksi dengan teman sekelompok, (4) inisiatif dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta (5) rasa senang dan antusias dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek ini diukur melalui kombinasi observasi, refleksi guru, dan analisis hasil belajar siswa selama dua siklus pelaksanaan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan penerapan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis gamification menggunakan media Bamboozle Game. Guru membagi siswa kelas VII SMPN Model Terpadu Madani Palu ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok mengikuti permainan interaktif berupa kuis seputar kosakata dan pemahaman teks pendek, dengan sistem poin bagi kelompok tercepat yang menjawab dengan benar.

Pada tahap ini, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme ketika permainan dimulai. Mereka tampak senang dan lebih bersemangat dibandingkan pada pembelajaran konvensional sebelumnya. Namun demikian, masih ditemukan beberapa siswa yang bersikap pasif dan belum percaya diri untuk menjawab di depan kelompoknya. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa semangat belajar dan keterlibatan siswa meningkat, tetapi belum merata di seluruh kelas.

Data dari angket motivasi belajar yang dibagikan setelah siklus I menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi siswa mencapai 69,10, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Aspek yang menonjol adalah rasa senang mengikuti kegiatan belajar (76%), sementara partisipasi aktif dalam diskusi dan kerja kelompok masih rendah (64%). Hal ini menandakan bahwa penerapan gamification dengan Bamboozle Game cukup berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meskipun belum sepenuhnya mampu menumbuhkan partisipasi aktif dari seluruh peserta didik.

Refleksi dari siklus I menunjukkan perlunya peningkatan variasi permainan dan penambahan unsur kompetisi antar kelompok. Guru juga menyadari pentingnya memberikan umpan balik dan penghargaan sederhana untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang masih pasif.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perbaikan dilakukan dengan menambahkan unsur kompetisi dan penghargaan yang lebih menarik, seperti pemberian poin bonus bagi kelompok tercepat, serta reward simbolis berupa pujian, stiker, dan pengakuan sebagai “tim terbaik.” Selain itu, guru memperkaya variasi permainan dengan menambahkan aktivitas listening dan speaking challenge agar seluruh keterampilan bahasa Inggris dapat terfasilitasi.

Pada pelaksanaan siklus II, siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam setiap sesi permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis; hampir seluruh anggota kelompok berpartisipasi secara aktif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai berani berbicara, bekerja sama, dan membantu rekan sekelompoknya. Perubahan perilaku ini menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek partisipasi dan motivasi belajar.

Hasil angket motivasi belajar pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Rata-rata skor motivasi siswa meningkat menjadi 82,40 (kategori tinggi). Aspek perhatian dan fokus meningkat menjadi 85%, partisipasi aktif mencapai 81%, dan rasa senang belajar naik hingga 89%. Hal ini menegaskan bahwa penerapan gamification dengan desain pembelajaran yang kompetitif dan kolaboratif efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel Hasil Penilaian Motivasi Belajar

Aspek yang Dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Perhatian dan fokus dalam pembelajaran	70	85	+15
Keuletan dalam menyelesaikan tugas	67	80	+13
Keinginan untuk berprestasi	69	83	+14
Partisipasi aktif dalam diskusi/kegiatan	64	81	+17
Rasa senang dan antusias dalam belajar	77	89	+13
Rata-rata	69,10	82,40	+13,30

Pembahasan

Hasil dua siklus penelitian menunjukkan bahwa penerapan *gamification* melalui media Bamboozle Game secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, peningkatan motivasi lebih banyak muncul dalam bentuk kesenangan dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Namun, pada siklus II, motivasi tersebut berkembang menjadi partisipasi aktif dan kolaboratif di antara siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Deterding et al. (2011) yang menyatakan bahwa *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan. Selain itu, penelitian Su dan Cheng (2015) juga mendukung bahwa pembelajaran berbasis *gamification* dapat meningkatkan fokus, semangat, dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar.

Peningkatan skor motivasi dari kategori *cukup* ke *tinggi* menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang menggabungkan kompetisi, kolaborasi, dan penghargaan sederhana mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa merasa lebih dihargai atas usahanya, dan suasana belajar menjadi lebih interaktif serta menyenangkan. Dengan demikian, penerapan *gamification* dapat dijadikan inovasi pembelajaran efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar di jenjang sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *gamification* dengan memanfaatkan Bamboozle Game terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN Model Terpadu Madani Palu.

Pada siklus pertama, penerapan *gamification* berhasil menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, meskipun partisipasi aktif masih terbatas pada beberapa siswa yang lebih percaya diri. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pada siklus kedua—melalui penambahan unsur kompetisi, penghargaan, serta variasi aktivitas—

terjadi peningkatan yang signifikan dalam aspek perhatian, keuletan, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari kategori cukup (69,10%) menjadi tinggi (82,40%), menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan reward mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis gamification tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif siswa di kelas. Model pembelajaran ini direkomendasikan bagi guru Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lain sebagai alternatif strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9-15). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification*. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. *Computers & Education*, 88, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.005>
- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H. K., & Kim, Y. S. (2014). *The role of gamification in education - A literature review*. *Contemporary Engineering Sciences*, 7(29), 1609-1616. <https://doi.org/10.12988/ces.2014.411217>
- Suryani, E., & Rahmawati, F. (2020). Peningkatan motivasi dan partisipasi siswa melalui pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 112-120.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.